

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

170

# ALIEN STORM

Outra produção da US Gold baseada num jogo da Sega e, por sinal, outro título com imenso bolor. ...Após uma profunda pesquisa pelo universo, uma espécie de alienígenas, a mais ruim e egoísta, pousou no planeta Terra. Dispostos a explorar todas as riquezas e os seus habitantes, estabeleceram uma base numa pequena cidade e daí prepararam, secretamente, a invasão total.

As poucas pessoas que vislumbraram tais criaturas foram dadas como insanes. Um grupo de vigilantes, atentos ao problema, estabelecem-se na cidade, prontos a responder qualquer actividade suspeita.

A equipa Alien Busters é composta por três elementos: Gordon, Karla e o andróide Scooter. Cada personagem recorre a uma técnica/poder pessoal.

A ideia geral da acção é: por ecrã eliminar todos os aliens e prosseguir até à completa exterminação dos seres espaciais. É uma ideia usada e abusada (que, certamente servirá de base a muitos jogos vindouros) que, resulta quase sempre.

No entanto, "Alien Storm" sofre do mesmo mal de "Bonanza Bros". A pobre apresentação e, acima de tudo, a jogabilidade lastimosa, esmorecem qualquer jogador nos primeiros minutos.

Os gráficos são razoáveis, coloridos, diversificados e com o traçado interessante. No que diz respeito à animação, não podia ser pior.

A passagem dos ecrãs (cenários) é brusca e a movimentação dos personagens revela-se pouco (quase nada) eficiente no combate aos aliens.

À parte disto, "Alien Storm" inclui algumas fases extras de tiro-ao-alvo e a opção de dois jogadores em simultâneo (2x a infelicidade).

Em suma, é um jogo ultrapassado, fora do tempo, que não agrada à maioria dos jogadores.



Nome: "Alien Storm"

Género: Acção

Gráficos: 65%

Animação: 30%

Som: 45%

Originalidade: 47%

Jogabilidade: 39%

Total: 39%

Versão analisada: Amiga

P.V.P.: 2.995\$00



SEMENTES  
PARA HORTA E JARDIM



RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC.

LISBOA

RUA DE S. NICOLAU, 24 / RUA DA PRATA, 211 - TEL. 01 - 888 42 54

José Afonso Duarte

BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA  
PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA

TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANÊMONAS, ETC.

FARO

LARGO DR. S. FRANCISCO SÁ CARNEIRO, 65 - TEL. 089 - 2 53 75

TORRES VEDRAS

SOBREIRO CURVO - TEL. 051 - 98 17 55

PÓVOA DE VARZIM

A-VER-O-MAR - TEL. 052 - 68 10 20

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

170

# POKES & DICAS

## "Conquest of Camelot"

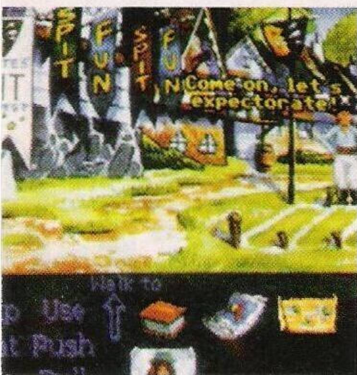
...Aproximamo-nos da velhota e compramos uma maçã (buy apple), pagando com uma moeda de ouro (pay, gold coin). Este fruto dá-nos o poder de descobrir qual o mais profundo desejo das pessoas. A senhora acrescenta que para sairmos da vila temos que ajudar todos os habitantes.

Dirigimo-nos ao senhor das lanternas e compramos umas ervas aromáticas e umas bolas de carvão (buy herbs, pay/buy charcoal, pay). O primeiro objecto é pago com uma moeda de prata (silver) e o segundo com uma moeda de cobre (copper).

Continuando para a esquerda, encontramos um talho e loja de relíquias. Aproximamo-nos da segunda loja e compramos uma relíquia de Santa Atena (buy relics, Athene) com uma moeda de ouro (gold, pay), ainda na mesma direcção encontramos uma porta enorme, por sinal fechada e intransponível.

Merlin, o mágico que nos acompanha em espírito, diz que a casa possui um poder sobrenatural. Temos que entrar a todo o custo. No entanto, fica para uma próxima ocasião, já que não temos nada em nosso poder que faculte a entrada.

Descemos e oferecemos as bo-



"The Secret of Monkey Island II", o melhor jogo de 91/92

las de carvão ao pedinte (give charcoal), para as poder colocar na sua pequena fogueira. Andamos dois cenários para a esquerda, nesta área os habitantes queixam-se do mau cheiro proveniente da loja de peixe.

Aproximamo-nos desta loja, facilmente identificada pelo "guarda"-gato e oferecemos ao comerciante as ervas aromáticas (give herbes).

Logo ao lado está um homem bastante obeso a quem compramos um espelho (buy mirror), pagando-o com duas moedas de prata (pay). Voltando ao cenário anterior, encontramos um vendedor que (há pouco,) não para quieto dentro da sua loja. A-

proximamo-nos e compramos milho (buy grain), dando três moedas de cobre (copper) em troca.

Continuando para a esquerda. Avistamos a casa que comprou a nossa mula. Batemos à porta mas ninguém nos atende. Gritamos bem alto (call) e aparece uma senhora à janela a quem perguntamos por um véu (ask for the veil). Esta responde com uma pergunta, o que lhe damos em troca?

A solução enviada pelo leitor Miguel Salvador da Silva continua para a próxima semana. Entretanto, esta rubrica prosse-

gue com mais umas dicas para o Commodore Amiga.

## Amiga:

"Wolfchild" – Escrever THE PERFECT KISS no ecrã de apresentação para obter armas ilimitadas. No decorrer da acção, teclar ITS NOT ALL WALKING para reiniciar o nível.

"Golden Axe" – Escrever CAR na apresentação para jogar com potes infinitos.

"Thunder Jaws" – Premir o botão esquerdo do rato, a qualquer instante do jogo, para obter vidas infinitas.

"Push Over" – Códigos de acesso aos níveis: 015-36, 01024, 03072, 035-84, 02560, 02048, 06-144, 06656, 07680.

E é tudo por este domingo. Na próxima semana regressamos com mais dicas. Continuem a escrever para: "Os Jogos no Computador", Correio da Manhã, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



"Wolfchild" no Amiga

## 'OS MELHORES JOGOS 91/92'

É chegado o momento da revelação. Não obstante das dificuldades, os votos enviados pelos leitores foram imensos e, quanto ao resultado...

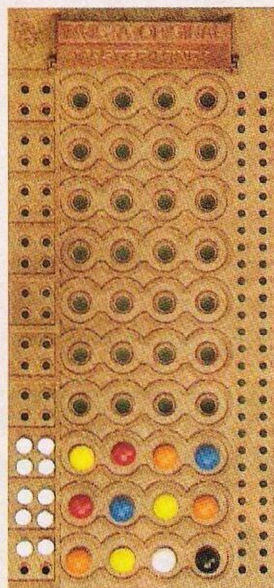
- Melhores jogos de 91/92:
- Acção: "Another World"
- Perícia: "Lemmings" (com a "data disk")
- Aventura: "The Secret of Monkey Island II"
- Simulador: "F-19 Stealth Fighter"
- Conversão de arcade: "Pit.-Fighter"
- Estratégia: "Civilization"
- Firma: Psygnosis
- Melhor jogo 91/92: "The Secret of Monkey Island II"

O grande vencedor é o "... Monkey Island II", uma excelente aventura. Nas respectivas categorias, "Civilization" e "Lemmings", saíram vencedores. A firma Psygnosis ganhou por uns escassos votos. Resta-nos aproveitar estas últimas linhas para agradecer a todos os leitores participantes pela preciosa colaboração. Muito obrigado e continuem sempre na nossa companhia.

P.F.

## ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!



Schneider

Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND. Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado. No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670). Seleccionar um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider. Se acertou no código e a sua frase for a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem "Hi Fi" da Schneider. Não se esqueça que cada chamada lhe custará 158\$91/ minuto. Se for o vencedor será informado telefonicamente. Atire-se de cabeça e saia com prémios

